BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Drama Korea telah menjadi fenomena global yang menarik perhatian masyarakat luas. Dengan alur cerita yang kuat, kualitas produksi unggul, dan keberagaman *genre*, drama Korea membangun basis penggemar di berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia (Safitri et al., 2024). Tidak hanya sebagai hiburan, drama Korea juga menjadi sarana penyebaran budaya Korea melalui gaya hidup, bahasa, hingga nilai-nilai sosial, yang mencerminkan perkembangan industri hiburan Korea Selatan sebagai kekuatan budaya global (Slamet et al., 2022).

Salah satu drama Korea yang mencuri perhatian pada tahun 2024 adalah *Queen of Tears*. Drama ini berhasil mencatatkan angka penayangan yang tinggi dan menjadi perbincangan hangat di berbagai platform digital (Maharani et al., 2024). Popularitasnya tidak lepas dari sejumlah faktor, seperti kualitas produksi, alur cerita yang emosional, strategi promosi yang efektif, serta daya tarik para pemeran utamanya (Wu, 2024).

Namun, di balik kesuksesannya, *Queen of Tears* juga memunculkan beragam respons di media sosial, terutama di *platform X* (sebelumnya *Twitter*). Meskipun mayoritas tanggapan bersifat positif, beberapa opini netral maupun negatif tetap muncul, menunjukkan bahwa persepsi publik terhadap drama ini cukup dinamis. Fenomena ini menarik untuk dianalisis guna memahami lebih

dalam bagaimana publik menilai kualitas cerita, akting, hingga isu yang mungkin muncul selama penayangannya.

Untuk menangkap dinamika tersebut, data dari *platform X* yang berkaitan dengan *Queen of Tears*, seperti tagar populer, jumlah suka, dan *retweet*, dianalisis menggunakan metode *Support Vector Machine* (SVM). Analisis sentimen ini bertujuan untuk mengungkap opini dan emosi publik berdasarkan ulasan daring (Hibattullah et al., 2021). Sentimen positif umumnya menunjukkan elemen-elemen yang disukai, seperti akting dan alur cerita, sementara sentimen negatif dapat mengindikasikan aspek-aspek yang dianggap kurang atau perlu perbaikan.

Dalam analisis sentimen, terdapat berbagai metode yang sering digunakan, seperti *Naïve Bayes*, *Random Forest*, dan *LSTM*. *Naïve Bayes* dikenal dengan pendekatannya yang sederhana dan cepat dalam memproses data teks, namun kurang efektif jika terdapat korelasi antar fitur (Khairudin et al., 2023). *Random Forest*, dengan pendekatan *ensemble learning*, mampu menangani data dengan jumlah besar dan memberikan hasil yang cukup stabil, tetapi memiliki kelemahan dalam interpretasi hasil (Tinaliah & Elizabeth, 2022). *LSTM*, sebagai metode *deep learning*, unggul dalam menangkap dependensi waktu dari data teks, namun memerlukan sumber daya komputasi tinggi dan waktu pelatihan yang lama (Astari et al., 2021).

Dibandingkan metode-metode tersebut di atas, *Support Vector Machine* (SVM) dipilih karena keunggulannya dalam memisahkan data dengan *margin* optimal antar kelas, menghasilkan akurasi tinggi, bahkan pada dataset yang

tidak terlalu besar. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa SVM efektif dalam analisis sentimen drama Korea, dengan akurasi hingga 0,97 (Raisa et al., 2023). Kemampuannya untuk mengklasifikasikan data sentimen ke dalam kategori positif, negatif, atau netral dengan akurasi yang konsisten menjadi alasan utama pemilihan metode ini (Kulsum et al., 2022).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pemaparan latar belakang yang telah disampaikan, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pola sentimen publik terhadap drama *Queen of Tears* berdasarkan data cuitan di media sosial aplikasi X selama tahun 2024?
2. Bagaimana metode *Support Vector Machine* (SVM) dapat digunakan untuk membantu mengidentifikasi faktor-faktor yang berkontribusi terhadap popularitas drama *Queen of Tears* melalui analisis sentimen publik?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pola sentimen publik terhadap drama *Queen of Tears* serta mengevaluasi performa metode SVM dalam menganalisis sentimen publik berdasarkan data cuitan di aplikasi X.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor utama yang berkontribusi terhadap popularitas drama *Queen of Tears* berdasarkan hasil analisis sentimen menggunakan metode SVM.

1.4 Batasan Masalah

Untuk memastikan penelitian yang dilakukan menjadi lebih terarah dan fokus, batasan masalah dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan algoritma *Support Vector Machine* (SVM).
2. Data yang digunakan diperoleh melalui proses *web crawling* pada aplikasi X, dengan menggunakan *tool tweet-harvest*. Cakupan data diambil selama periode Maret 2024 hingga Mei 2024.
3. Data yang dianalisis berupa cuitan/ulasan dalam bahasa Indonesia terkait drama *Queen of Tears*.
4. Analisis sentimen dilakukan dengan mengategorikan data ke dalam tiga jenis sentimen: positif, netral, dan negatif.
5. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Python* dan *software* yang digunakan adalah *Google Colaboratory*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis: Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan dalam bidang analisis sentimen, terutama dengan menggunakan metode *Support Vector Machine* (SVM). Penelitian ini menunjukkan bagaimana SVM dapat digunakan untuk membaca dan mengklasifikasikan opini masyarakat dari data ulasan dalam jumlah besar di media sosial.
2. Manfaat Praktis: Hasil dari penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pelaku industri hiburan, seperti rumah produksi, pemasar konten, atau analis media

sosial, untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi persepsi publik terhadap sebuah drama. Dengan begitu, mereka dapat merancang strategi promosi atau produksi yang lebih sesuai dengan preferensi dan respon *audiens* di media sosial.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai isi penelitian, sistematika penulisan dalam penelitian ini disusun sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan: berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan sebagai dasar dan arah penelitian.

BAB II Landasan Teori: menguraikan teori-teori terkait analisis sentimen, metode *Support Vector Machine* (SVM), dan dinamika media sosial aplikasi X, serta tinjauan penelitian terdahulu yang relevan.

BAB III Metodologi Penelitian: menjelaskan jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, langkah pra-pemrosesan data, dan metode analisis sentimen menggunakan SVM.

BAB IV Hasil dan Pembahasan: menyajikan hasil analisis sentimen dari aplikasi X dan pembahasan mengenai faktor-faktor yang memengaruhi popularitas drama *Queen of Tears*.

BAB V Kesimpulan dan Saran: berisi kesimpulan berdasarkan hasil penelitian, saran untuk penelitian selanjutnya, dan rekomendasi bagi pihak terkait.